

Komisia Králičí hop SZCH

SÚŤAŽNÝ PORIADOK KRÁLIČIEHO HOPU

Platný od 01. 10. 2023

1 Úvodné ustanovenia

1. Tento súťažný poriadok upravuje základné všeobecné pravidlá pre súťaže v králičom hope, pravidlá pre jednotlivé disciplíny, spôsoby hodnotenia a získavania titulov.
2. Tento poriadok musí dodržiavať každý člen ZO SZCH, ktorý sa účastní akýchkoľvek oficiálnych podujatí súvisiacich s králičím hopom (ďalej KH), spolu s ďalšími predpismi, a to Interným poriadkom KH a Chovateľským poriadkom športových králikov.
3. Jednotlivé body Súťažného poriadku upravuje schôdza zboru rozhodcov a schvaľuje ich schôdza Komisie Králičí hop SZCH (Komisia KH).

2 Základné pravidlá

1. Králičí hop je chovateľská, športová a voľnočasová aktivita pre deti, mládež aj dospelých, v ktorej súťaží dvojica tvorená pretekárom a králikom.
2. Pravidlá týkajúce sa rozhodcov a zodpovedných usporiadateľov pretekov určuje Interný poriadok KH.
3. Všetci účastníci by mali preukázať dobré športové správanie voči rozhodcom, usporiadateľom i všetkým ostatným účastníkom súťaže. Pretekári musia rešpektovať rozhodnutia rozhodcov, za predpokladu, že sú v súlade s pravidlami Súťažného poriadku pre KH, ktorý schválila Ústredná komisia pre chov králikov Slovenského zväzu chovateľov (ÚOK K SZCH), upravený Komisiou KH a Zborom rozhodcov.
4. Pretekári sú povinní udržiavať v priestore okolo prepraviiek/ohrádok/klietok poriadok, pred odchodom tento priestor upratať. Pretekárovi, ktorý dané pravidlo nedodrží, bude udelené napomenutie.
5. Pretekári (ľudia), ktorí sa zúčastnia na oficiálnych pretekoch, musia byť starší ako 7 rokov. Tento vek musia dovŕšiť minimálne v deň pretekov.
6. Na oficiálnych súťažiach sa môžu zúčastniť len zdravé králiky, ktoré majú vystavený očkovací preukaz alebo potvrdenie veterinárneho lekára o očkovaní. Prvé očkovanie musí mať králik absolvované najmenej tri týždne pred prvými pretekmi a následne musí byť pravidelne očkovaný proti týmto nákazám: králičí mor a myxomatóza, podľa schémy danej vakcíny (každých 6 mesiacov alebo 1 rok).
7. Na pretekoch, predvážaní alebo spoločných školeniach a tréningoch sa môžu zúčastniť len zdravé králiky. Kontrola zdravotného stavu sa koná pred začatím podujatia. Rozhodcovia a zodpovedný usporiadateľ podujatia majú právo požadovať platný očkovací preukaz králika, prípadne veterinárne osvedčenie, pokiaľ to považujú za nevyhnutné pre bezpečnosť a ochranu ostatných králikov (organizátor musí vopred stanoviť v propozíciách, aké bude vyžadovať veterinárne podmienky). Ak vzniknú

- pochybnosti, môže rozhodca, alebo usporiadateľ podujatia králika vyhostiť mimo priestoru konanej súťaže.
8. Pretekár (človek) a králik tvoria tím. Každý tím, ktorý sa chce zúčastniť na súťaži, musí mať vystavený Výkonnostný preukaz (VP). Žiadosť o VP sa zasiela s prihláškou na prvé preteky daného králika. V prípade, že daný králik zmení majiteľa, VP ostáva králikovi (výkonnostná kategória je viazaná na králika, nie súťažnú dvojicu) a s novým majiteľom pokračuje v rovnakých výkonnostných triedach v tom istom VP. VP pretekár odovzdá na začiatku pretekov organizátorovi a zapisujú sa doň výsledky pretekov – poradie v danej disciplíne, pridelené postupové body a získanie certifikátu.
 9. Každý králik, ktorý sa zúčastňuje pretekov na Slovensku (s výnimkou králikov zahraničných pretekárov, ktorí nie sú členmi SZCH) musí byť registrovaný v databáze králikov najneskôr 7 dní pred konaním prvých pretekov. Králiky, ktoré nie sú v databáze registrované, sa pretekov nesmú zúčastniť.
 10. Králik môže v jednom súťažnom dni súťažiť len s jedným vodičom. Naopak, pretekár môže štartovať s viacerými králikmi na jedných pretekoch, ak usporiadateľ v pozíciách neustanoví inak.
 11. Na súťaži sa môžu zúčastniť králiky všetkých plemien aj ich krížence. Každý králik musí mať na VP a v databáze uvedené registračné značky (tetovanie, mikročip) alebo fotku nalepenú na prednej strane preukazu.
 12. Pretekári môžu v deň súťaže vstúpiť do priestoru prekážkovej dráhy len pred štartom, a to na pokyn rozhodcu. Pretekárskemu tímu je vedľa súťažného priestoru po celý čas pretekov k dispozícii usporiadateľom postavená rozcvičovacia dráha, na ktorej sa môžu rozcvičovať vždy len králiky, ktoré idú na štart v danej disciplíne, podľa poradia určeného štartovnými listinami.
 13. Pretekári, ktorí na pokyn rozhodcu nenastúpia do 60 sekúnd na štart, budú diskvalifikovaní z behu.
 14. Na oficiálnych pretekoch sa môžu zúčastniť len králiky staršie ako 5 mesiacov, v prípade skoku do výšky a skoku do diaľky musí byť králik starší ako 10 mesiacov. Pokiaľ nie je možné dokázať vek králika, rozhoduje o prvom pripustení na štart rozhodca.
 15. Dojčiace samice a samice, ktoré sú pripustené, sa nemôžu zúčastniť na súťažiach ani na iných akciách. Samica smie znova skákať 8 týždňov po pôrode a 2 týždne po tom, ako bola oddelená od mláďat. Rovnako samice, ktoré porodili mŕtve mláďatá, alebo mláďatá uhynuli skoro po pôrode, nesmú skákať na súťažiach ani iných podujatiach skôr ako 4 týždne po pôrode. Rozhodca má právo tieto samice nepripustiť k štartu, ak by mal pochybnosti o ich kondícii či zdravotnom stave.
 16. Králiky sú na trati vedené na vôdzke tak, aby bolo zaistené bezpečie králika. Minimálna dĺžka vôdzky je 2 m, odporúčaná dĺžka je 3 m. V prípade, že sa skok do výšky a skok do diaľky koná vo vhodne ohraničenom priestore, môžu králiky skákať bez vôdzky.
 17. Vôdzka je pripevnená na vhodný postroj, ktorý by nemal byť tesný, aby králikovi neprekážal v skákaní, ani príliš voľný, aby nedošlo k zachyteniu labky králika pri skoku.
 18. Pokiaľ by sa stalo, že dôjde k pretočeniu postroja alebo zamotaniu vôdzky tak, že je zrejmé, že bráni králikovi v pohybe, môže pretekár počas pretekov vziať králika do ruky a postroj mu upraviť. Toto sa nebude počítať za chybu, avšak nedôjde k zastaveniu merania času.
 19. Králik sa musí na trati cez prekážky pohybovať z vlastnej slobodnej vôle. Pohyb môže byť ovplyvňovaný len rukami pretekára. Dotyky nohami sú zakázané. Pretekár ma

zakázané ťahať králika na vôdzke či už medzi jednotlivými prekážkami, alebo priamo cez prekážku. Vôdzka sa nesmie používať ako bič. Pretekár ňou smie iba zľahka navádzať králika po trati. Je tiež zakázané králika prudko strhnúť pred zlomom v rovinke v tvare U alebo pri zákrutách v parkúre. Králik nesmie byť pri pretekoch stresovaný dupaním alebo hlučným a násilným správaním, či už zo strany pretekára alebo prizeraajúcich sa divákov. Nedisziplinované správanie môže mať za následok napomenutie a diskvalifikáciu (viď 4 Pravidlá rovinatej dráhy a parkúru).

20. Je zakázané hrubo zaobchádzať s králikom po celý čas súťaže, nosiť ho za končatiny, uši alebo kožu na krku a chrbte. Pretekár by mal dávať pozor, aby po celý čas stál za králikom a nevyrušoval ho pri behu tým, že kráča príliš blízko alebo vedľa neho. Ruka držiaca vôdzku by mala byť za králikom počas skákania a, bez vážneho dôvodu, aj počas celého behu.
21. Králik nesmie byť ponechaný bez dozoru vo voľnom prostredí, keď nie je umiestnený v klietke alebo prepravnom boxe. Po celý čas pretekov musia byť králiky umiestnené v klietkach s nešmykľavým (napr. kúsok koberca či látky) a nepresakujúcim dnom, krmným senom a nádobou s vodou. Ak by bola akcia viacdenná, musí byť v klietke umiestnená ešte miska na krmivo. Usporiadateľ pretekov by mal pretekárom zaistiť umiestnenie zvierat vo výstavných klietkach SZCH, ak v propozíciách neustanoví inak. Pokiaľ podujatím bude tréning alebo predvážacia akcia, musí usporiadateľ vopred určiť alebo dohodnúť s účastníkmi, ako budú králiky ustajnené. Vo výstavných klietkach, prepravkách, na použítom vybavení, pomôckach a podobne je potrebné zaistiť vylúčenie ostrých hrán alebo predmetov, ktoré by mohli spôsobiť zranenie králika. V prípade umiestnenia králikov vo výstavných klietkach je potrebné zohľadniť minimálne rozmery uvedené v nasledujúcej tabuľke:

Králiky			
Kategória (plemená)	Približná hmotnosť zvierat [kg]	Minimálna výška priestoru pre 1 zviera [cm]	Minimálna plocha pre 1 zviera [cm ²]
Zdrobnené	1,2	30	1400
Malé	3	35	2000
Stredné	4 – 5	40	2500
Veľké	Nad 6	40	3000

3 Pretekárska dráha a prekážky

3.1 Pretekárska dráha

1. Preteky v KH sa môžu konať vo vonkajších alebo uzavretých priestoroch (halách, telocvičniach). Plocha na pretekanie musí byť podľa možností rovná, bez dier a nesmie sa šmýkať alebo byť príliš drsná, aby králikom nestrhla pazúry. Ideálnym povrchom je dobre upravený trávnik, ktorý by mal byť nakrátko pokosený a bez dier. Pokiaľ je plocha betónová alebo príliš klzká (parkety, linoleum), je nutné ju pokryť kobercom, ktorý musí byť z bezpečnostných dôvodov prilepený k dlážke lepiacou páskou.
2. Pretekárska plocha musí byť ohradená alebo ohraničená vhodným spôsobom, aby pretekárov a králiky nijako neobmedzovala. Ohraničenie nesmie byť podobné prekážkam.
3. Šírka koberca pre rovinnú dráhu musí byť aspoň 100 cm.

4. Priestor pred štartovnou prekážkou musí byť minimálne 1,5 m, za cieľovou prekážkou musí byť priestor najmenej 2 m. Pri skoku do diaľky a výšky nesmú byť v línii prekážky umiestnené žiadne predmety, vrátane prepraviek. Tieto musia byť uložené po bokoch línie dráhy vo vzdialenosti minimálne 100 cm od línie prekážky.
5. Akákoľvek výzdoba dráhy cudzími predmetmi nie je povolená.
6. Vo vymedzenom priestore pre súťaž sa v čase konania pretekov nesmú pohybovať žiadne iné zvieratá. Ak by návštevníci tento zákaz porušili, usporiadateľ ich upozorní a dohliadne, aby okamžite opustili vyhradený priestor. Návštevníci sú povinní pokyny usporiadateľa rešpektovať.
7. Králikom je umožnené rozcvičovanie sa na rozcvičovacej dráhe, ktorá je umiestnená v takej vzdialenosti od pretekárskej dráhy, aby to nevadilo pretekárom na súťažnej dráhe. V priestore rozcvičovacej dráhy musí byť prítomný rozhodca alebo usporiadateľ, aby nemohlo dôjsť k nevhodnému zaobchádzaniu s králikom.
8. Na rozcvičovacej dráhe musia byť umiestnené aspoň 3 prekážky rovnakého typu ako na pretekárskej dráhe. Povrch rozcvičovacej dráhy musí byť rovnaký ako na pretekárskej dráhe. Na všetkých súťažiach sa rozcvičujú tímy v poradí uvedenom na štartovnej listine.
9. Vodná priekopa musí byť umiestnená na dráhe tak, aby ju rozhodca mohol vidieť v plnej výške. Ak to nie je možné, musí byť pri vodnej priekope prítomný ďalší rozhodca.
10. Na rovinnej dráhe musí byť vzdialenosť medzi prekážkami rovnaká. Vzdialenosť sa meria od najzadnejšej tyčky predchádzajúcej prekážky po prvú tyčku ďalšej prekážky.
11. Pri rovinnej dráhe je minimálna ohraničená šírka 3 m. Dĺžka rovinnej dráhy musí zodpovedať danej výkonnostnej kategórii a počte prekážok. Ak dĺžka pretekárskej plochy nezodpovedá potrebnej dĺžke rovinnej dráhy, je možno dráhu zahnúť do písmena U alebo L. Pri zahnutí do písmena U je v zlome dráhy umiestnená prekážka typu „štart, cieľ“. Pred a za zlomom sú prekážky umiestnené v rovine v predpísanej výške podľa typu výkonnostnej kategórie. Vzdialenosť medzi prekážkami a zlomovou prekážkou je opäť daná výkonnostnou kategóriou.
12. Plocha parkúru musí byť minimálne 100 m². Poradie prekážok by malo byť logické a mali by nasledovať za sebou tak, aby bol umožnený pre králika i pretekára plynulý pohyb na dráhe. Každá prekážka je označená poradovým číslom, ktoré je umiestnené pred prekážkou v smere, ktorým má byť prekážka prekonávaná. Trať musí byť postavená tak, aby sa žiadna prekážka neskákala v behu dvakrát.
13. Vzdialenosť medzi prekážkou a ohraničením plochy parkúru, nesmie byť nikde menšia než 100 cm od bočnice najbližšej prekážky.
14. Ohraničená plocha pri skoku do výšky a skoku do diaľky musí byť minimálne 4 metre pred a za prekážkou. Po stranách prekážky musí byť vzdialenosť minimálne 100 cm pri skoku do výšky, pri skoku do diaľky by mala byť táto vzdialenosť väčšia.

3.2 Prekážky

1. Veľkosť prekážok je udávaná takto:
 - a. Výška = vzdialenosť medzi podkladom a hornou časťou tyčky prekážky.
 - b. Šírka = vzdialenosť medzi vnútornými hranicami bočníc.
 - c. Dĺžka = vzdialenosť medzi prednou hranou prvej tyčky a zadnou hranou poslednej tyčky.
 - d. Zdvih = vzdialenosť medzi úchytmi jednotlivých tyčiek.

2. Minimálna šírka prekážky pre ľahkú a strednú triedu je 50 cm, odporúčaná je 60 cm. Pre ťažkú a elitnú triedu je minimálna šírka prekážky 60 cm, odporúčaná 70 cm. Pre skok do výšky a skok do diaľky je minimálna šírka prekážky 80 cm, odporúčaná 100 cm.
3. Prekážka pre skok do výšky a skok do diaľky musí mať zreteľné bočnice tak, aby králik nemal snahu skočiť do strán prekážky.
4. Prekážky by mali byť navrhnuté tak, aby králik ľahko pochopil, ako ich preskočiť.
5. Prekážky musia byť navrhnuté tak, aby nehrozilo žiadne nebezpečenstvo, že by sa mohli pretekári a králiky zraniť o ktorúkoľvek časť prekážky, ostré hrany nie sú povolené. Prekážky musia byť z ľahkého materiálu, aby svojím pádom nemohli zraniť králika, a musia byť pevné, aby nemohli padať v dôsledku vibrácií povrchu. Tvar, druh a farba prekážok nie sú výslovne obmedzené. Je možné použiť napríklad motívy z ríše rastlín aj zvierat, môžu to byť tiež jednoduché štvorhranné latky. Nohy podpier musia mať bezpečnú základňu.
6. Bočnice prekážok majú byť približne o 5 cm vyššie ako je horná hrana najvyššej tyčky. Vodná priekopa musí mať nezávislé stojky, umiestnené pred a za priekopou.
7. Zdvih – vzdialenosť medzi úchytni, nesmie byť väčšia než 10 cm.
8. Tyčky prekážok sa zvyčajne vyrábajú z PVC, latky z dreveného materiálu. Tyčky / latky sa musia dať ľahko zhodiť z oboch strán prekážky. Pevne pripevnené tyčky sú zakázané. Prekážky pre skok do výšky a skok do diaľky však môžu mať pevne pripojenú počiatočnú časť (základ o výške/dĺžke maximálne 35 cm).
9. Na bočnej časti prekážok sú umiestnené úchyty tak, aby tyčky boli voľné. Vrchná časť úchytovej má prehnutý povrch. Úchyty musia mať vhodný tvar a materiál, aby sa o ne králik alebo pretekár nezranili, spravidla sa používajú kovové háčiky. Úchyty z klincov alebo skrutičiek nie sú povolené.
10. Ak je niekoľko prekážok zlúčených do jedného celku, pravidlá to umožňujú, ale vzdialenosť medzi nimi musí byť taká veľká, aby králik pochopil, akým spôsobom môže prekážku prekonať a nemal snahu skočiť medzi tieto prekážky.
11. Pre prekážku na skok do diaľky je daná konkrétna výška pre jednotlivé časti prekážky, ktorá sa musí plynule zvažovať k základu. Výška je nasledovná: 10 – 15 cm na začiatku prekážky (na pevnom základe), 15 – 20 cm na dĺžke 100 cm, 20 – 25 cm na dĺžke 200 cm a 25 – 30 cm na dĺžke 300 cm.

4 Pravidlá rovinnej dráhy a parkúru

1. Prekážkové skákanie zahŕňa dva typy súťaží: rovinnú dráhu a parkúr. V rovinnej dráhe sú prekážky uložené za sebou v jednej línii. Parkúr má prekážky postavené v poradí určenom rozhodcom tak, aby nebolo možné ani jednu skočiť dvakrát.
2. Pretekárom je pri parkúre umožnená prehliadka postavenej trate na pokyn rozhodcu. Na prehliadke sa nesmú zúčastniť žiadne králiky.
3. Tím, ktorý je zavolaný na štart, čaká pred štartovou prekážkou na pokyn rozhodcu – „môžeš“, a v tom momente môže položiť králika pred štart a začať beh.
4. Spôsob hodnotenia, maximálna doba behu, časový limit behu a štartovné listiny musia byť organizátorom zverejnené (vyvesené) vždy pred začiatkom súťaže.
5. „Maximálnu dobu“ behu určuje rozhodca podľa dĺžky dráhy a môže byť definovaná na maximálnu dobu 4 minúty. Odporúčaná „maximálna doba“ behu sú 2 minúty. Najkratšia „maximálna doba“ je 1 minúta.

6. „Časový limit“ behu určí rozhodca podľa dĺžky dráhy, doporučený „časový limit“ behu je 1 minúta. „Časový limit“ by mal byť polovičný oproti „maximálnej dobe“ behu. Za každé prekročenie „časového limitu“ o určitý počet sekúnd sa pretekárskemu tímu pripočítava ďalšia chyba (odporúča sa udeliť 1 chybu za každých ďalších začatých 15 sekúnd).
7. V prípade rovnakého počtu chýb u viacerých súťažných tímov víťazí tím, ktorý prekonal dráhu v najkratšom čase. Čas sa meria od prekonalia štartovacej prekážky po prekonalie cieľovej prekážky.
8. Pokiaľ pri prekonávaní prekážky králik zhodí latku, počíta sa tímu jedna chyba. V prípade, že zhodí viac latiek na tej istej prekážke, prípadne zhodí i bočné časti prekážky, stále sa to počíta ako jedna chyba. Ak zhodí latku alebo bočnicu svojím neopatrným zaobchádzaním pretekár, počíta sa to opäť ako jedna chyba. Ak pretekár zhodí prekážku, ktorú králik práve prekonal, je to chyba, ak zhodí pretekár inú prekážku mimo poradia, je tím diskvalifikovaný. Pri zhodení a prenesení králika pretekárom cez štartovaciu alebo cieľovú prekážku sa chyba nepočíta.
9. V prípade, že pri parkúre králik zastane v prekážke a pretekár ho zdvihne, prípadne pri prenesení cez prekážku, nesmie pretekár králika položiť králika ďalej ako by králik prirodzene doskočil, keby prekážku prekonal správne.
10. Ak sú prekážky postavené zle a spadnú, prípadne prekážku zhodí vietor ešte pred príchodom pretekárskeho tímu, musí králik takto zhodenú prekážku prekonať. Ak by túto prekážku vynechal pripočíta sa mu jedna chyba.

4.1 Typy chýb pri rovinnej dráhe a parkúre

1. Pretekárskemu tímu môžu byť počas behu udelené chyby za prekážky, za odmietnutia a za čas.
2. Typy chýb:
 - a. zhodená prekážka (králikom alebo pretekárom) – vid' Kapitola 4 bod 8.
 - b. nesprávne prekonanie prekážky (králik preskočil prekážku cez bočnicu). Králik musí v tomto prípade pokračovať na ďalšiu prekážku, pokiaľ by pretekár naviedol králika opäť na nesprávne prekonanú prekážku, dôjde k diskvalifikácii z dôvodu dvojitého prekonania tej istej prekážky
 - c. pretekár zdvihne králika nad prekážku a prenesie ho
 - d. odmietnutie: za 3 odmietnutia sa počíta 1 chyba (vid' Podkapitola 4.1 bod 3.)
 - e. prekročenie „časového limitu“, za každých začatých 15 sekúnd je 1 chyba.
 - f. pretekár zdvihne králika nad prekážkou pri skoku tak, že nie sú zhodené latky, ktoré by pri prirodzenom skoku boli zhodené, počíta sa jedna chyba a pretekár je napomenutý (vid' Podkapitola 4.3 bod 8.)
 - g. králik vloží ktorúkoľvek nohu do vodnej priekopy, do priestoru na vodu
 - h. ak pri prekonaní prekážky tyčka vyskočí z háčika a ostane zaseknutá medzi bočnicami mimo háčika, avšak nespadne na zem
 - i. ak králik prekážku prekonal, doskočí na zem, a pretekár (človek) následne prekážku zhodí (zakopnutím, vôdzkou, atď.)
 - j. ak pretekár králika po zdvihnutí zo zeme (aj v prípade, že zastane v spadnutej prekážke) prenesie ďalej ako na miesto, kam by prirodzene doskočil (vid' Kapitola 4 bod 9.)

3. Odmietnutím rozumieme:
 - a. králik minul líniu prekážky, ktorú mal prekonať, bez toho, aby ju preskočil
 - b. králik sa pred skokom otočil chrbtom k prekážke ktorá bola v poradi
 - c. dotyky králika rukami – úprava smeru pohybu králika, zdvihnutie králika pred prekážkou do výšky (nie cez prekážku)
 - d. ťahanie králika vôdzkou – výrazná úprava smeru králika počas navádzania na nasledujúcu prekážku, podvihovanie králika vôdzkou (nie zdvíhanie, viď Podkapitola 4.3 bod 3.)
4. Rozhodnutie, či ide o odmietnutie, prináleží rozhodcovi.
5. Sťažnosti na rozhodnutia rozhodcu musia byť podané pred uzavretím súťaže. Na neskoršie podané sťažnosti nebude organizátor ani rozhodca reagovať.

4.2 Dôvody na diskvalifikáciu z behu

1. Prekročenie „maximálnej doby“ behu.
2. Značná nechť králika k skoku – pretekár prenesie králika viac ako 1x cez prekážku bez toho, aby bola prekážka predtým inak prekonaná.
3. Králik opustil priestor vyhradený pre pretekársku dráhu.
4. Hrubé zaobchádzanie s králikom.
5. Súťažný tím sa nedostavil po vyzvaní včas na štart (do 60 s).
6. Pretekár odštartuje beh bez výslovného povolenia rozhodcu.
7. Králik prekonol inú prekážku ako tú, ktorá bola v poradí.
8. Králik prekonol prekážku v inom smere ako bolo určené rozhodcom.
9. Pretekár pustí vôdzku a králik preskočí prekážku.
10. Králik dvakrát prekoná tú istú prekážku.
11. V prípade opakovaného totožného napomenutia (rovnaká chyba) je pretekár s daným králikom diskvalifikovaný z celého súťažného dňa.
12. Štart s králikom v nesprávnej triede – ak sa to zistí až po pretekoch z výsledkových listín, tím bude spätne diskvalifikovaný z celej súťaže a prípadné získané body budú vymazané a udelené tímom, ktorým prináležia. V prípade zistenia, že je králik zaradený do zlej výkonnostnej triedy na pretekoch bude tím zo súťažnej disciplíny vyškrtnutý bez náhrady štartovného.

4.3 Dôvody na udelenie napomenutia

1. Nesprávne či hrubé zaobchádzanie s králikom (kedykoľvek počas celej doby súťaže).
2. Nesprávne držanie vôdzky – koniec voľne visiaci pretekárovi z ruky tak, že sa nachádza v zornom poli králika a ruší ho, prípadne nedodržanie predpísanej minimálnej dĺžky vôdzky alebo nesprávne nasadený postroj brániaci králikovi v pohybe.
3. Zdvihnutie králika vôdzkou.
4. Pretekár prekročil prekážku.
5. Pretekár a králik sú na dráhe skôr ako sú vyzvaní k nástupu na dráhu.
6. Pretekárskemu tímu pomáhajú v pohybe cez prekážky diváci alebo iný účastník pretekov.
7. Nešportové správanie pretekára.
8. Králik bol zdvihnutý nad prekážku v skoku tak, že nezhodí latky, ktoré by pri prirodzenom skoku boli zhodené (viď Podkapitola 4.1 bod 2f).

9. Akékoľvek hrubé popoháňanie králika pri skoku vysokom a skoku ďalekom.
10. Neplnenie si povinností (napr., ak je pretekár určený ako stavač a neplní si svoju povinnosť).
11. Ak pretekár odštartuje v zlej výkonnostnej triede z dôvodu, že mal zle zapísané výsledky vo výkonnostnom preukaze (nezhodujú sa s bodmi v databáze): ak sa to stane raz, pretekár bude diskvalifikovaný, králik vrátený do správnej triedy. Ak sa to zopakuje opäť pretekár dostane napomenutie a bude sa postupovať podľa disciplinárnych opatrení.
12. Napomenutia sa zapisujú do príslušnej štartovnej listiny. Rozhodca je povinný nahlásiť každé zapísané napomenutie Komisii KH. Ak sa rovnaké napomenutie opakuje päťkrát, bude ďalšie pôsobenie pretekára na súťažiach posúdené Komisiou KH.

4.4 Spôsoby hodnotenia rovinatej dráhy a parkúru

1. Metódy hodnotenia musia byť účastníkom oznámené pred začiatkom súťaže. Spôsob hodnotenia určuje organizátor a uvádza ho v propozíciách pretekov. Rozhodca smie zmeniť spôsob hodnotenia počas pretekov.
2. Spôsoby hodnotenia:
 - a. jeden beh
 - b. dva behy s možnosťou započítať len lepší beh dvojice
 - c. dva behy s možnosťou sčítať výsledky oboch behov dvojice
 - d. tri behy s možnosťou započítať len najlepší beh dvojice
 - e. tri behy s možnosťou sčítať výsledky všetkých behov dvojice
 - f. súťaž v dvoch kolách, kedy v prvom kole je beh pre všetkých účastníkov (kvalifikácia) a len vybratá časť účastníkov postupuje do druhého kola (finále); podmienky pre postup do finále si určuje usporiadateľ

5 Oficiálne súťaže

5.1 Rovinná dráha a parkúr

1. Súťažné disciplíny v parkúre a rovinatej dráhe sú rozdelené na ľahkú, strednú, ťažkú, elitnú triedu a triedu veteránov. Každý králik musí začať skákať ľahkej triede.
2. Pre **Rovinnú dráhu** platia tieto výkonnostné kategórie:

Trieda	Minimálny počet prekážok	Minimálna vzdialenosť medzi prekážkami (cm)	Maximálna výška prekážok (cm)	Maximálna dĺžka prekážok (cm)	Minimálny počet diaľkových skokov	Vodná priekopa
Veteráni	10	200	25	30	1	nie
Ľahká	10	200	25	30	1	nie
Stredná	10	250	35	45	2	áno
Ťažká	10	300	45	60	3	áno
Elitná	10	350	50	70	4	áno

3. Pre *Parkúr* platia tieto výkonnostné kategórie:

Trieda	Minimálny počet prekážok	Minimálna vzdialenosť medzi prekážkami (cm)	Maximálna výška prekážok (cm)	Maximálna dĺžka prekážok (cm)	Minimálny počet diaľkových skokov	Vodná priekopa
Veteráni	10	200	25	30	1	nie
Ľahká	10	200	25	30	1	nie
Stredná	12	250	35	45	2	áno
Ťažká	14	300	45	60	3	áno
Elitná	16	350	50	70	4	áno

- Rozhodca môže upraviť dráhu podľa možností daného priestoru. V prípade nepriaznivého počasia alebo iných nepriaznivých okolností môže rozhodca rozhodnúť o úprave trate, vrátane zníženia počtu prekážok alebo znížení počtu behov na jeden.
- Do počtu prekážok je možné započítať aj štart a cieľ, ale ani v takom prípade sa pri zhodení tyčky chyba nepočíta. Odmietnutia pred cieľom sa však počítajú. Aj pri lomenej prekážke platia tie isté pravidlá. Zhodenie zlomovej prekážky sa nepovažuje za chybu, ale odmietnutia pred ňou sa rátajú.
- V prípade rovnakého výsledku králiky absolvujú rozhodovací beh za rovnakých podmienok (platí pre králiky bežiacie rozhodovací beh), avšak dráha nemusí byť identická s pôvodnou.

5.2 Skok do diaľky

- Počiatočná dĺžka skoku je minimálne 40 cm. Vyhlasuje ju organizátor pred začiatkom súťaže a uvádza sa v propozíciách. Dĺžka sa v každom kole zväčšuje o nasledovnú dĺžku, ale organizátor môže v propozíciách ustanoviť inak:
 - 20 cm po dĺžku 100 cm
 - 10 cm od dĺžky 100 cm po 200 cm
 - 5 cm od dĺžky 200 cm
- Umiestnenie všetkých latiek od seba musí byť 20 cm, ak neprebíha pokus o prekonanie inej dĺžky.
- Králik má k dispozícii tri pokusy za sebou na preskočenie danej dĺžky v časovom limite 2 minúty. Čas začne bežať s povelom rozhodcu. Po úspešnom preskočení pokračuje tím do ďalšieho kola.
- Vo vzdialenosti 1 m a 3 m od prekážky sú výrazne vyznačené línie. Pretekár po povelu rozhodcu smie králikovi prekážku ukázať, no nesmie králika položiť na zem ani prekročiť líniu 1 m, ani králik nesmie byť za touto líniou. Následne musí byť králik položený až za líniu 3 m a králik líniu prekročí sám bez dotykov rúk, či potiahnutia vôdzkou. Po líniu 1 m pretekár králika smie vziať na ruky, opätovne mu ukázať prekážku a položiť ho na to isté miesto, prípadne znova až za líniu 3 m. Akékoľvek popoháňanie králika je trestané napomenutím (viď Podkapitola 4.3 bod 9.), povolené sú

upokojujúce dotyky. Pokus sa tímu ráta, keď králik prekročí líniu 1 m, kde sa ho už pretekár nesmie dotknúť ani ho usmerňovať vôdzkou.

5. Dôvody na udelenie neplatného pokusu:

- a. zhodenie jednej alebo viacerých tyčiek králikom (pri zhodení tyčky vetrom alebo pretekárom po tom, čo králik dopadol na zem všetkými 4 nohami, sa počíta platný pokus; na overenie je možné použiť videozáznam)
 - b. prekonanie prekážky šikmo cez bočnicu
 - c. prekročenie línie prekážky po boku bez dotknutia prekážky
 - d. dotyk rukou za líniou 1 m
 - e. potiahnutie králika vôdzkou počas skoku do výšky alebo do strán
 - f. výrazné potiahnutie králika vôdzkou za líniou 1 m
 - g. otočenie králika chrbtom k prekážke za líniou 1 m
 - h. po prekročení limitu 2 min sa všetky ďalšie pokusy tímu rátajú ako neplatné
 - i. vynechanie dĺžky sa ráta ako tri neplatné pokusy
 - j. dotyk králika základu (pevnej časti prekážky), prípadne odrazenie od základu alebo zo zeme medzi tyčkami
 - k. pretekár odštartuje pokus bez výslovného povolenia rozhodcu
6. Rozhodnutie, či ide o neplatný pokus, prináleží rozhodcovi.
 7. Tím môže začať súťažiť na ľubovoľnej dĺžke skoku, musí to však pred začatím oznámiť rozhodcovi. Pokiaľ by vybranú dĺžku králik nepreskočil, počíta sa to, akoby neskočil počítačnú dĺžku. Konkrétnu dĺžku je možné vynechať aj v iných kolách, avšak je potrebné oznámiť to rozhodcovi pred vyzvaním na štart. Vynechaný pokus sa ráta ako neplatný.
 8. Ak ani jeden králik neprekonal danú dĺžku, vyhrá králik, ktorý prekonal prekážku v predchádzajúcom kole na skorší pokus. Ak viac králikov prekona rovnakú dĺžku, zvíťazí ten, čo ju prekonal na skorší pokus. Ukážka hodnotenia:

60 cm	80 cm	100 cm	110 cm	Poradie
XO	O	O	XXX	1.
XXO	–	O	XXX	3.
XXO	O	O	XXX	2.
O	O	–	XXX	4.

O = platný pokus X = neplatný pokus – = vynechaný pokus

9. V prípade úplného vyrovnania králiky absolvujú dodatočné skoky, avšak iba do momentu, kedy jeden králik skočí danú dĺžku skôr, vtedy sa rozstrel okamžite končí. O štartovacej dĺžke na rozstrel rozhoduje rozhodca. Rozstrel absolvujú len králiky, ktoré by sa mali umiestniť na prvých troch miestach. V prípade, že by mali rovnaké pokusy králiky na 4. a ďalšom mieste, sú umiestnené na rovnakej priečke (do preukazu sa výsledok zapíše napr. 4-5/22). Pretekár sa môže pokusu vzdať a dobrovoľne s králikom odstúpiť.
10. Ak by sa králik počas skoku silno udrel alebo vyplašil, rozhodca má právo pretekárovi povoliť jeden opravný skok na kratšej dĺžke (pričom nemusí rešpektovať líniu 3 m ani 1 m), aby sa králik prekážky nezačal báť. Môže sa to uskutočniť iba v prípade, že králik

končí a ďalej nepokračuje. Pretekár tak môže spraviť iba na výslovnú výzvu rozhodcu, inak je „oprava“ skokov prísne zakázaná.

11. Víťazný králik má právo pokračovať v ďalších kolách sám. Ak by sa pokúsil o vytvorenie národného či svetového rekordu, dostane až päť pokusov v každom kole. Medzi týmito kolami si môže pretekár zvoliť 5-minútovú prestávku.

5.3 Skok do výšky

1. Počiatočná výška skoku je minimálne 40 cm. Vyhlasuje ju organizátor pred začiatkom súťaže a uvádza sa v propozíciách. Výška sa v každom kole zväčšuje o 5 cm, prípadne o 10 cm, podľa toho, ako organizátor ustanoví v propozíciách. Králik môže prekážku prekonať z ľubovoľnej strany.
2. Králik má k dispozícii tri pokusy za sebou na preskočenie danej výšky v časovom limite 2 minúty. Čas začne bežať s povelom rozhodcu. Po úspešnom preskočení pokračuje tím do ďalšieho kola.
3. Vo vzdialenosti 1 m a 3 m od prekážky z oboch strán sú výrazne vyznačené línie. Pretekár po povere rozhodcu smie králikovi prekážku ukázať, no nesmie králika položiť na zem ani prekročiť líniu 1 m, ani králik nesmie byť za touto líniou. Následne musí byť králik položený až za líniu 3 m a králik líniu prekročí sám bez dotykov rúk, či potiahnutia vôdzkou. Po líniu 1 m pretekár králika smie vziať na ruky, opätovne mu ukázať prekážku a položiť ho na to isté miesto, prípadne znova až za líniu 3 m. Akékoľvek popoháňanie králika je trestané napomenutím (viď Podkapitola 4.3 bod 9.), povolené sú upokojujúce dotyky. Pokus sa tímu ráta, keď králik prekročí líniu 1 m, kde sa ho už pretekár nesmie dotknúť ani ho usmerňovať vôdzkou.
4. **Dôvody na udelenie neplatného pokusu:**
 - a. zhodenie jednej alebo viacerých tyčiek králikom (pri zhodení tyčky vetrom alebo pretekárom po tom, čo králik dopadol na zem všetkými 4 nohami, sa počíta platný pokus; na overenie je možné použiť videozáznam)
 - b. králik prelezie medzerami v základe prekážky
 - c. prekročenie línie prekážky po boku bez dotknutia prekážky
 - d. dotyk rukou za líniou 1 m
 - e. potiahnutie králika vôdzkou počas skoku do výšky alebo do strán
 - f. výrazné potiahnutie králika vôdzkou za líniou 1 m
 - g. otočenie králika chrbtom k prekážke za líniou 1 m
 - h. po prekročení limitu 2 min sa všetky ďalšie pokusy tímu rátajú ako neplatné
 - i. vynechanie dĺžky sa ráta ako tri neplatné pokusy
 - j. pretekár odštartuje pokus bez výslovného povolenia rozhodcu
5. Rozhodnutie, či ide o neplatný pokus, prináleží rozhodcovi.
6. Tím môže začať súťažiť na ľubovoľnej výške skoku, musí to však pred začatím oznámiť rozhodcovi. Pokiaľ by vybranú výšku králik nepreskočil, počíta sa to, akoby neskočil počiatočnú výšku. Výšku je možné vynechať aj v iných kolách, avšak je potrebné oznámiť to rozhodcovi pred vyzvaním na štart. Vynechaný pokus sa ráta ako neplatný.
7. Ak ani jeden králik neprekonal danú výšku, vyhrá králik, ktorý prekonal prekážku v predchádzajúcom kole na skorší pokus. Ak viac králikov prekona rovnakú výšku, zvíťazí ten, čo ju prekonal na skorší pokus. Ukážka hodnotenia:

40 cm	45 cm	50 cm	55 cm	Poradie
XO	O	O	XXX	1.
XXO	–	O	XXX	3.
XXO	O	O	XXX	2.
O	O	–	XXX	4.

O = platný pokus X = neplatný pokus – = vynechaný pokus

- V prípade úplného vyrovnania králiky absolvujú dodatočné skoky, avšak iba do momentu, kedy jeden králik skočí danú výšku skôr, vtedy sa rozstrel okamžite končí. O štartovacej výške na rozstrel rozhoduje rozhodca. Rozstrel absolvujú len králiky, ktoré by sa mali umiestniť na prvých troch miestach. V prípade, že by mali rovnaké pokusy králiky na 4. a ďalšom mieste, sú umiestnené na rovnakej priečke (do preukazu sa výsledok zapíše napr. 4-5/22). Pretekár sa môže pokusu vzdať a dobrovoľne s králikom odstúpiť.
- Ak by sa králik počas skoku silno udrel alebo vyplašil, rozhodca má právo pretekárovi povoliť jeden opravný skok na nižšej výške (pričom nemusí rešpektovať líniu 3 m ani 1 m), aby sa králik prekážky nezačal báť. Môže sa to uskutočniť iba v prípade, že králik končí a ďalej nepokračuje. Pretekár tak môže spraviť iba na výslovnú výzvu rozhodcu, inak je „oprava“ skokov prísne zakázaná.
- Víťazný králik má právo pokračovať v ďalších kolách sám. Ak by sa pokúsil o vytvorenie národného či svetového rekordu, dostane až päť pokusov v každom kole. Medzi týmito kolami si môže pretekár zvoliť 5-minútovú prestávku.

6 Hodnotenie oficiálnych súťaží

6.1 Výkonnostné kategórie

- Pretekári nesú zodpovednosť za štart v správnej triede. Pri neoprávnenom štarte, ktorý bude zistený na mieste, sa tím vyškrtne z listín; pri neoprávnenom štarte zistenom až späťne po súťaži sa tím diskvalifikuje a uvedie sa v listinách na poslednom mieste (z dôvodu, že ak sa to zistí neskoro a iné tímy využili získané body alebo certifikáty, o ktoré by kvôli tomuto prišli, tak aby neboli za chybu iného pretekára penalizovaní). Pretekárovi bude udelené napomenutie. Štartovné sa nevracia.
- Tím nemôže v jednom dni štartovať vo viacerých výkonnostných kategóriách ani keby v danom dni získal body potrebné na prestup do vyššej triedy. Organizátor má právo nevypísať triedu či disciplínu, ak sa neprihlásia viac než dva súťažné tímy. Ak organizátor zruší elitnú triedu, tímy môžu pretekať v ťažkej, no nezískajú body. Body prináležia len tímom v ťažkej triede podľa poradia. Toto platí aj pre triedu veteránov, ktorá môže štartovať v ľahkej triede.

6.2 Bodovací systém

- Králik prestupuje medzi jednotlivými triedami na základe získaných bodov. V každej triede je určený minimálny počet bodov na prestup, tzn. králik po dosiahnutí týchto bodov môže prestúpiť do vyššej triedy, a maximálny počet bodov – králik pri získaní tejto bodovej hodnoty už musí prestúpiť do vyššej triedy. V triede veteráni a v elitnej triede sa body neudávajú.

Prestup	Minimálny počet bodov	Maximálny počet bodov
z ľahkej triedy do strednej	3	10
zo strednej triedy do ťažkej	3	15
z ťažkej triedy do elitnej	3	20

2. Všetky získané body rozhodca zapíše do Výkonnostného preukazu tímu a sú zaznamenané v centrálnej databáze králikov. Pretekár má povinnosť si údaje v databáze kontrolovať a v prípade nezrovnalostí chybu okamžite nahlásiť správcovi databázy. Ak pretekár získa body na zahraničnej súťaži, je rovnako povinný tieto body nahlásiť. Do výkonnostného preukazu sa takisto zaznamenávajú aj napomenutia od rozhodcov, v prípade opakovaných napomenutí aj diskvalifikácie a disciplinárne riešenie pretekára.
3. Body sa tímu pridávajú podľa poradia v umiestnení od prvého miesta. Počet pridelených bodov závisí na počte štartujúcich tímov v danej kategórii (viď tabuľka nižšie).

Počet štartujúcich tímov	Pridelené body podľa poradia
3 – 5	1
6 – 10	2, 1
11 – 15	3, 2, 1
16 – 20	4, 3, 2, 1
21 a viac	5, 4, 3, 2, 1

4. Následne je pridelený bod každému králikovi, ktorý nemal chybu ani v jednom behu.
5. Body sa pridávajú podľa Slovenského súťažného poriadku, aj keď králik pretekal na súťaži v zahraničí, aj v prípade účasti na medzinárodnej súťaži.

6.3 Trieda veteránov

1. Králik môže prestúpiť do triedy veteránov z triedy strednej a vyššej. Aby mohol prestúpiť do veteránov, musel odštartovať v strednej rovinke aj v strednom parkúre (prípadne vo vyššej triede). Prestúpiť môže po dosiahnutí veku 5 rokov alebo zo zdravotných dôvodov na základe veterinárneho potvrdenia. Pri prestupe je potrebné zaslať žiadosť rozhodkyňiam a nahlásiť prestup správe databázy. Špecifické prípady bude jednotlivo posudzovať zbor rozhodcov.
2. Králik, ktorý prestúpi do triedy veteránov už nesmie štartovať v skoku do výšky, ani v skoku do diaľky.
3. Prestup králika do veteránskej triedy musí byť jednotný vo všetkých disciplínach (rovinka, parkúr). Nie je možný spätný prestup do vyšších tried.

6.4 Titul Elitný

1. Titul *Elitný* má právo nosiť králik, ktorý odštartoval v elitnej triede rovinnej dráhy alebo parkúru a minimálne jeden beh dokončil, tzn., nedostal diskvalifikáciu v oboch behoch (aj v prípade behov na súčty), králik, ktorý na oficiálnej súťaži prekonal v skoku do

výšky výšku minimálne 70 cm (vrátane) a v skoku do diaľky minimálne 160 cm (vrátane).

6.5 Majstrovstvá Slovenska

1. Podmienky konania MSR a kvalifikačné podmienky upravuje Interný poriadok KH.
2. Titul *Majster Slovenskej republiky* má právo nosiť králik, ktorý na oficiálnych Majstrovstvách SR zvíťazil v každej vyhlásenej výkonnostnej kategórii rovinatej dráhy, králik, ktorý vyhral v každej vyhlásenej výkonnostnej kategórii parkúru, králik, ktorý vyhral disciplínu skok do výšky a králik, ktorý vyhral disciplínu skok do diaľky.
3. V termíne usporiadania Majstrovstiev Slovenskej republiky sa nesmú usporiadať žiadne iné oficiálne preteky.
4. Na Majstrovstvách SR sa môžu zúčastniť len občania Slovenskej republiky, ktorí sú zároveň aj členmi SZCH.

6.6 Rekordy

1. Rekord je možné držať v skoku do výšky a v skoku do diaľky.
2. Na prekonanie rekordu má súťažná dvojica päť pokusov podľa platných pravidiel (Kapitola 5.2, bod 11 a Kapitola 5.3, bod 10).
3. O vytvorenie slovenského rekordu sa môže pokúsiť len občan Slovenskej republiky, ktorý je členom SZCH. Musí sa jednať o oficiálne preteky a výsledok musí byť jasne zapísaný v štartovnej listine. Uznáva sa aj, keď dvojica skočí rekord aj na zahraničnej súťaži, ak sa jedná o oficiálnu súťaž a výsledok je zapísaný vo Výkonnostnom preukaze králika.

7 Tituly

1. Každý králik, ktorý získal v danej disciplíne 3 certifikáty získava titul Šampión, skratka Ch.
2. Ak králik získa kvalifikáciu na titul Šampión v dvoch disciplínach, získava titul Great Champion (skratka GtCh), ak králik získa kvalifikáciu v troch disciplínach, získava titul Super Champion (skratka SCh), ak získa kvalifikáciu vo všetkých 4 disciplínach, dostane titul Grand Champion (skratka GdCh).
3. Certifikát môže byť udelený králikovi v elitnej triede rovinatej dráhy alebo parkúru za splnenia týchto troch podmienok:
 - a. králik zvíťazil v elitnej triede
 - b. v súťaži bolo minimálne 10 účastníkov
 - c. králik urobil v súťaži maximálne 2 chyby (v prípade behov na súčty mal v súčte max. 4 chyby pričom v jednom behu mohol mať max 2 chyby (čiže situácie 0 + 0, 0 + 1, 1 + 0, 1 + 1, 2 + 0, 0 + 2, 2 + 1, 1 + 2, 2 + 2); v prípade pretekov na lepší beh sa prihliada len na lepší beh (králik získal maximálne 2 chyby).
4. Certifikát môže byť udelený králikovi v skoku do diaľky alebo do výšky za splnenia týchto troch podmienok:
 - a. králik zvíťazil
 - b. v súťaži bolo minimálne 10 pretekárov
 - c. králik prekonal výšku minimálne 70 cm, alebo diaľku minimálne 180 cm

5. Certifikát sa vždy udeľuje víťaznému tímu. V prípade 25 a viac účastníkov pretekov sa certifikát udeľuje králikom na prvom a druhom mieste. V prípade 50 a viac účastníkov sa certifikát udeľuje králikom umiestneným na prvom, druhom a treťom mieste.
6. Získanie certifikátu (skratka Cert) zapisuje zodpovedný usporiadateľ do Výkonnostného preukazu, prípadne vydá písomné potvrdenie.
7. Pre zisk Certifikátu možno započítať späťne tuzemské i zahraničné súťaže za splnenia nasledujúcich podmienok:
 - a. ide o oficiálne preteky
 - b. výsledok sa dá overiť z oficiálnych výsledkových listín
 - c. výsledok je zapísaný a potvrdený vo Výkonnostnom preukaze
8. Udelenie titulu sa vzťahuje na králika, preto je možné do žiadosti o udelenie zaradiť aj výkony králika s rôznymi pretekármi (vodičmi v rôznych tímoch). Tento titul sa stáva po schválení zodpovedným funkcionárom trvalou súčasťou mena králika, uvádza sa pred menom králika. Pre udelenie je potrebné zaslať oficiálnu žiadosť, ktorá je na stránke KH zodpovednej osobe uvedenej na stránke KH.

8 Neoficiálne súťaže a hry

1. **Skákanie do kruhu.** Na túto súťaž sa vybuduje kruhová dráha s 10 prekážkami. Podľa výkonnostnej kategórie králikov je výška jednotlivých prekážok 25 alebo 35 cm. Súťaží sa o to, koľko prekážok králik za 1 minútu preskočí bez chyby. Zhodené prekážky musia byť znovu ihneď postavené. Čas začína bežať na povel rozhodcu. Králik nesmie minúť žiadnu prekážku. Králik, ktorý pri štyroch behoch preskočil bez chyby najviac prekážok, zvíťazil. Medzi jednotlivými behmi musí mať králik odpočinok najmenej 10 minút (počet kôl, výšku prekážok a čas behu môže rozhodca upraviť).
2. **Duely.** Pri dueloch sa postavia dve prekážkové dráhy rovnobežne vedľa seba, vždy s najmenej 10 rovnakými prekážkami. Na štart nastúpia vždy dva tímy proti sebe. Víťaz dostane plusový bod; prehrávajúci mínusový bod (1:0 resp. 0:1). Behom súťaže štartuje každý tím proti každému tímu. Na konci súťaže zvíťazil králik, ktorý získal najviac plusových bodov. Podľa výkonnostnej kategórie výška jednotlivých prekážok dosahuje 25 alebo 35 cm. Systém je možné zmeniť na tzv. K.O. systém, kedy porazený z dvojice opúšťa súťaž a víťaz pokračuje v behu proti víťazovi druhej dvojice. Medzi jednotlivými behmi musí mať králik odpočinok najmenej 10 minút.
3. **Vylučovacie skákanie.** Je to päť behov s 10 prekážkami. Až na počet prekážok a výšku platia pravidlá rovinatej dráhy. V 1. behu sú prekážky vysoké 8 cm vysoké, v 2. behu 16 cm, v 3. behu 24 cm, v 4. behu 32 cm, a v 5. behu 40 cm. Do ďalšieho kola postupujú všetci súťažiaci, ktorí v predošlom behu neurobili viac ako 3 chyby. Až do 4. behu sú rozhodujúce len chyby a to, že sa nepresiahol maximálny čas. Zmena nasleduje v piatom behu, v ktorom sa popri chybách zapisuje aj čas. Víťazom je králik s najmenším počtom chýb. Pri rovnakom počte chýb rozhoduje rýchlejší čas. Medzi jednotlivými behmi musí mať králik odpočinok najmenej 10 minút.

9 Disciplinárne opatrenia

1. Disciplinárne opatrenia sa riadia Disciplinárnym poriadkom SZCH a §30 štatútu SZCH – Disciplinárne a výchovné opatrenia. Porušenie internej disciplíny bližšie určuje Interný poriadok KH.

2. Disciplinárne opatrenia pri porušení Súťažného poriadku bližšie určuje Súťažný poriadok a zbor rozhodcov rozhodne o závažnosti činu a stupni disciplinárneho opatrenia. Akékoľvek úmyselné a hrubé porušenie môže byť potrestané zákazom účasti pretekára na všetkých pretekoch až po dobu 3 mesiacov.
3. Rozhodcovia alebo zodpovedný usporiadateľ pretekov môžu rozhodnúť o vylúčení tímu zo súťaže v prípade, že pretekár je uznaný vinným z hrubého či nedbalého zaobchádzania s králikom. Ťažké a opakované prípady budú odovzdané k ďalšiemu šetreniu Komisii KH.
4. Pretekári (prípadne i diváci) budú vylúčení zo súťaže v prípade, že by z priestoru mimo pretekárskej dráhy ovplyvňovali beh súťažiacieho tímu. V prípade, že ovplyvnenie tímu súťažiacieho na dráhe bude mať kladnú odozvu (ovplyvnenie bolo pre súťažiaci tím prospešné), bude pretekárovi udelené napomenutie a po opätovnom ovplyvňovaní bude tím diskvalifikovaný. V prípade, že je narušený beh pretekárskeho tímu v jeho neprospech, je na rozhodnutí rozhodcu, či je možné beh opakovať. Rodičia sprevádzajúci svoje dieťa – pretekára na preteky, nesmú zasahovať do jednotlivých súťaží, musia rešpektovať rozhodnutia rozhodcov. V prípade nerešpektovania pokynov usporiadateľa a rozhodcov bude danému pretekárovi udelené napomenutie.
5. Po udelení napomenutia rozhodca zapíše dátum, miesto, osobu a za čo sa napomenutie udeľuje, a údaje pošle zodpovednej osobe, ktorá má na starosti evidenciu napomenutí. V prípade udelenia 5 napomenutí od minimálne dvoch rozhodcov za rovnaký priestupok (nemusí byť na tých istých pretekoch) bude priestupok riešiť Komisia KH.

10 Záverečné ustanovenia

1. Tento Súťažný poriadok nadobúda platnosť po schválení Komisiou KH.

Vypracoval: Dušan Barlík, predseda ZO SZCH exoty Nitra.

Schválila Ústredná odborná králikárska komisia SZCH 25. 01. 2015.

Aktualizovali: Mgr. Simona Krupčíková, predsedníčka Komisie KH SZCH a Bc. Júlia Chvojková, predsedníčka zboru rozhodcov KH a rozhodkyňa Ing. Ľudmila Chvojková po schôdzi rozhodcov konanej dňa 24. 07. 2023.

Schválila Komisia KH dňa 08. 08. 2023.